

ARTIKEL
EARLY CHILHOOD EDUCATION LEARNING
ANIMAL SERIES



Oleh:

ABDUL HARIS ANNAHROWI

13.1.03.02.0191

Dibimbing oleh :

- 1. Ratih Kumala Niswatin, S.ST,M.Kom.**
- 2. Daniel Swanjaya, M.Kom.**

TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2018

**SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018**


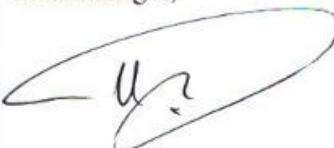

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Abdul Haris Annahrowi
 Npm : 13.1.03.02.0191
 Telepon/ Hp : 085604123384
 Alamat Surel (Email) :sidoelannur12@gmail.com
 Judul Artikel :EARLY CHILHOOD EDUCATION LEARNING ANIMAL SERIES
 Fakultas – Program Studi : Fakultas Teknik - Teknik Informatika
 Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI KEDIRI
 Alamat Perguruan Tinggi : Jl. KH. Ahnad Dahlan 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

- a. Karya yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiatisme.
- b. Artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan tidak kesesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 24 Januari 2018
Pembimbing I, 	Pembimbing II, 	Penulis, 
Ratih Kumala Niswatin,S.ST,M.Kom. NIDN. 0710018501	Daniel Swanjaya,M.Kom. NIDN. 0723098303	Abdul Haris Annahrowi. 13.1.03.02.0191

EARLY CHILHOOD EDUCATION LEARNING ANIMAL SERIES

ABDUL HARIS ANNAHROWI

13.1.03.02.0191

FAKULTAS TEKNIK – Teknik Informatika

sidoelannur12@gmail.com

Ratih Kumala Niswatin,S.ST,M.Kom.dan Daniel Swanjaya,M.Kom

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Abdul Haris Annahrowi: Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini, SKRIPSI, Teknik Informatika, FT UN PGRI Kediri, 2018.

Penelitian ini dilatar belakangi pembelajaran pengenalan nama hewan menggunakan bahasa inggris di PAUD Babussalam masih menggunakan media gambar yang ditempel. Hasilnya, siswa ramai dan tidak memperhatikan pembelajaran dengan baik. Selain itu, ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran cenderung pasif karena guru hanya menggunakan media berupa gambar yang hanya di temple dan berukuran kecil.

Tujuan penelitian ini adalah(1) Mendeskripsikan prosedur pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris. (2) Mendeskripsikan penggunaan produk pengembangan media multimedia interaktif berdasarkan factor kepraktisan.

Penelitian ini menggunakan penelitian model ADDIE denganlangkah-langkah meliputi, (1) analisis, (2) desain, (3) development, (4) implementasi, dan (5) evaluasi.

Kesimpulan hasil penelitian dan pengembangan ini adalah prosedur utama dalam penelitian ini meliputi(1) melakukan analisis kebutuhan, (2) membuat desain media pembelajaran multimedia, (3) mengimplementasikan media pembelajaran multimedia, dan (5) evaluasiakhir media pembelajaran multimedia. Selanjutnya hasil analisis ujicoba produk menunjukkan tingkat kevalidan mecapai 4,83 kepraktisan produk mencapai 4,8. Dengan demikian produk multimedia inidinyatakan valid danpraktis.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan media pembelajaran multimedia dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran inovatif pada pembelajaran pengenalan nama hewan di PAUD Babussalam.

KATA KUNCI: Pengembangan Media, Media Pembelajaran, Media Multimedia , Pengenalan Hewan Dalam Bahasa Inggris, PAUD.

I. LATAR BELAKANG

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi maka diperlukan suatu usaha yang dapat mempermudah mengetahui ilmu-ilmu tersebut. Salah satunya menggunakan teknologi. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat mengubah pembelajaran di kelas tradisional, yaitu siswa umumnya hanya mendengar, melihat, menirukan guru, dan teks dalam buku, tetapi dengan teknologi siswa dapat menerima informasi bukan saja dari guru dan buku tetapi juga media lain, sehingga siswa dapat membangun pengetahuan dan pemahaman. Dalam hal itu suatu pembelajaran tidak terlepas pada media pembelajaran.

Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad 2007:3), "Media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap". Karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Teknologi yang digunakan untuk mempermudah pembelajaran yaitu multimedia. "Multimedia adalah teknologi yang digunakan untuk menyajikan materi verbal dan visual menurut" Mayer (2009:4). Multimedia dapat disajikan lebih nyata dalam proses pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahaminya. sehingga siswa akan belajar secara aktif dan menyenangkan.

Dalam observasi di PAUD Babusalam masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan media gambar yang ditempel berukuran kecil, sehingga siswa rame dan anak merasa kesulitan dalam mengenali nama hewan dalam bahasa inggris. Di dalam kelas juga terdapat banyak siswa dengan beragam gaya belajar, minat dan kemampuan menyerap materi yang tidak semuanya dapat belajar dengan cara yang sama karna guru hanya menggunakan metode ceramah saja.

Berdasarkan beberapa penemuan permasalahan di atas solusi permasalahan tersebut adalah guru harus menggunakan metode pembelajaran yang menarik supaya tidak bosan dan dapat memperhatikan pembelajaran. Dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas dibutuhkan sebuah alat atau media. Media pembelajaran digunakan untuk mendukung media pembelajaran. Supaya apa yang disampaikan dapat tersampaikan kepada

siswa. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai meskipun gaya belajar siswa berbeda dalam memahami materi.

Berdasarkan uraian diatas maka penting dibuat media pembelajaran berupa aplikasi multimedia pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris yang dapat mempermudah proses belajar anak-anak. Serta penting dilakukan penelitian dengan judul “pengembangan media pembelajaran bahasa inggris untuk anak usia dini”.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian model ADDIE dengan langkah-langkah meliputi, (1) analisis, (2) desain, (3) development, (4) implementasi, dan (5) evaluasi.

a. Identifikasi *system*

Identifikasi *system* dilakukan untuk mengetahui masalah dan arah pembuatan *system* agar sesuai dengan tujuan.

b. Studi literatur

Studi literatur dilakukan dengan sumber-sumber seperti artikel, buku, dan jurnal. Studi literatur ini berguna untuk mengetahui landasan teori serta pengetahuan dan informasi lingkungan internal dan eksternal sebagai acuan dalam penulisan.

c. Pengumpulan data

Pada penelitian pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara kepada

guru supaya mendapatkan informasi tentang pengenalan nama hewan.

d. *Design*

Pada tahap ini peneliti mulai merancang kerangka aplikasi pembelajaran.

e. *Development*

Pada tahap ini peneliti mulai membuat aplikasi menggunakan ADOBE FLASH CS6 PROFESIONAL yang sebelumnya di rancang pada tahap sebelumnya.

f. *Implementation*

Pada tahap ini menerapkan system pembelajaran yang dikembangkan. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan di-*instal* atau di-*setting* sedemikianrupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa di implementasikan. Tahap implementasi pada penelitian ini, dilaksanakan dengan mengujicobakan media secara langsung. Ujicoba media dilaksanakan sebanyak dua tahap yaitu: tahap pertama uji validitas oleh ahli Media pelajaran. Tahap kedua uji kepraktisan oleh Guru kelas, Hasil dari uji coba ini dijadikan landasan untuk melaksanakan tahap evaluasi.

g. Evaluasi

Peneliti melakukan evaluasi terhadap multimedia yang di implementasikan, serta melakukan perbaikan *system*.

B. Laporan

Pembuatan laporan dilakukan selama penelitian berlangsung sampai penelitian selesai yang dibuat dalam bentuk laporan. Dengan bertujuan untuk dijadikan sebagai dokumentasi, diharapkan laporan bermanfaat bagi pembaca yang mengembangkan *system* lebih lanjut maupun kasus lain.

III. Pengujian Perangkat Lunak

Berdasarkan data pada tabel 4.2, berikut analisis data kepraktisan dari angket guru menggunakan rumus

$$x = \frac{\sum skor\ total}{\sum pertanyaan} \text{ menjadi } x = \frac{48}{10} = 4,8.$$

Dengan menggunakan pedoman yang ada pada table 4.3 kriteria kepraktisan, dilakukan konversi skor kuantitatif menjadi skor kualitatif sehingga data yang diperoleh dari angket kepraktisan oleh guru dapat dikategorikan praktis dan memerlukan revisi kecil.

Berdasarkan data pada tabel 4.4, berikut analisis data kevalidan dari sisi ahli media menggunakan rumus $x = \frac{\sum skor\ total}{\sum pertanyaan}$ menjadi $x = \frac{87}{18} = 4,83.$

Dengan menggunakan pedoman yang ada pada tabel 4.5 kriteria kevalidan, dilakukan konversi skor kuantitatif menjadi skor kualitatif sehingga data yang diperoleh dari angket kevalidan oleh ahli media dapat dikategorikan valid dan memerlukan revisi kecil.

Tabel 4.2 Hasil Pengujian Guru (Kepraktisan)

No	Aspek yang dinilai	SKALA PENILAIAN					Hasil
		5	4	3	2	1	
1	Media mudah digunakan	√					
2	Multimedia ini memudahkan pembelajaran	√					
3	Saya merasa cukup lancar dalam mengoperasikan multimedia ini dalam pembelajaran		√				
4	Tidak memerlukan waktu yang banyak untuk mengoperasikan multimedia ini	√					
5	Alur media mudah dipahami		√				
6	Materi ditampilkan dengan menarik	√					
7	Bahasa dalam media mudah dipahami	√					
8	Petunjuk penggunaannya mudah dipahami	√					
9	Isi materi dalam media sudah sesuai	√					
10	Siswa menjadi tertarik mengikuti pembelajaran	√					
Total							48

Tabel 4.3 Kriteria Kepraktisan

Skor Kuantitatif	Skor Kualitatif	Keterangan
X = 5	Sangat praktis	Tidak perlu revisi
4 ≤ x < 5	Praktis	Revisi kecil
3 ≤ x < 4	Cukup praktis	Revisi sedang
2 ≤ x < 3	Tidak praktis	Revisi besar
1 ≤ x < 2	Sangat tidak praktis	Tidak dapat digunakan

Tabel 4.5 Kriteria Kevalidan

Skor Kuantitatif	Skor Kualitatif	Keterangan
X = 5	Sangat valid	Tidak perlu revisi
4 ≤ x < 5	valid	Revisi kecil
3 ≤ x < 4	Cukup valid	Revisi sedang
2 ≤ x < 3	Tidak valid	Revisi besar
1 ≤ x < 2	Sangat tidak valid	Tidak dapat digunakan

Tabel 4.4 hasil pengujian ahli media

No.	Aspek	Komponen	Indikator	Skor				
				5	4	3	2	1
1.	Tampilan	a. Desain Layout/ Tata Letak	1. Ketepatan pemilihan background dengan materi	√				
			2. Ketepatan proporsi layout	√				
		b. Teks / tipografi	3. Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca	√				
			4. Ketepatan ukuran huruf dalam teks mudah dibaca	√				
			5. Ketepatan warna teks agar mudah dibaca	√				
		c. Gambar	6. Komposisi gambar	√				
			7. Ukuran gambar	√				
			8. Kualitas tampilan gambar	√				
		d. Animasi	9. Kesesuaian animasi dengan materi	√				
			10. Kemenarikan animasi		√			
		e. Audio	11. Ketepatan pemilihan backsound	√				
			12. Kejelasan sound effect dengan materi	√				
		f. Video	13. Ketepatan pilhan video dengan materi	√				
			14. Kualitas video		√			
2.	Programan	g. Penggunaan	15. Kesesuaian dengan pengguna	√				
			16. Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	√				
		h. Navigasi	17. Ketepatan penggunaan tombol navigasi	√				
			18. Ketepatan kinerja interactive Link	√				
Total				87				

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan media, penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran yang menarik dibuat untuk PAUD Babussalam berbasis multimedia.
2. Produk pengembangan media

multimedia interaktif dinyatakan valid dan praktis. Hal ini dapat diketahui dari hasil analisis ujicoba produk menunjukkan tingkat kevalidan mencapai 4,83, kepraktisan produk mencapai 4,55.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arif Kurniawan. 2009. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Model Pembelajaran Aktif (Active Learning) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa*. Sekripsi. Yogyakarta.
- Irawan dan Pratomo. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin Dan Peck*. 1 (1). (online) hanya tersedia: <http://ejurnal.poliban.ac.id/index.php/Positif/article/view/204>, diunduh 30 agustus 2017
- Asnawir dan Usman . 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Ariani, N. & Dany H. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Gerlach, V.G. dan Ely, D.P. 1971. *Teaching and media. A Systematic Approach*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, Inc.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Hamalik, Oemar. 1994. *Media pendidikan*. (cetakan ke-7). Bandung: penerbit PT. Citra Aditya Bakti.

Kemp, J.E. dan Dauton, D.K. 1985. *Planning dan producing instructional media* (Fifth Edition). New York: Herper & Row, Publishers.

Levie, W. Howard dan levie, diane. 1975. *Pictorial Memory Processes. AVCR Vol. 23 No 1 Spring 1975*. Pp. 81-97.

Niswa, A. 2012. Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Multimedia Interaktif Bermedia Flash Kelas VIID SMP Negeri 1 Kedamean. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 01 (01).(Onlain). Tersedia: <http://ejournal.unesa.ac.id/article/3626/21/article.pdf>).diunduh 09 Juli 2016.

Mayer, R. E. 2001. *Multimedia Learning Prinsip Prinsip dan Aplikatif* (Baroto Tavip Indrojarwo, Ed.) . Terjemahan Teguh Wahyu Utomo. 2009. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Munir,M.IT.2008.*Kurikulum Berbasis Teknologi Informasidan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.

Munir,M.IT.2012.*Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Drs.Ruswandi dan Nurfitriansyah,M.T, Ed).Bandung:Alfabeta.

ananda. 2014. *perancangan media interaktif mengenal nama-nama hewan dan tumbuhan untuk anak usia dini*, 1 (1). (online), tersedia: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/5638/4433>, diunduh 30 Agustus 2017